

FILOZOFSKI FAKULTET SVEUČILIŠTA U SPLITU

**ZBORNİK RADOVA
MEĐUNARODNOG SIMPOZIJA MLADIH ANGLISTA,
KROATISTA I TALIJANISTA**



**ZBORNİK RADOVA MEĐUNARODNOG SIMPOZIJA
MLADIH ANGLISTA, KROATISTA I TALIJANISTA**

**JOURNAL OF THE INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF
STUDENTS OF ENGLISH, CROATIAN AND ITALIAN
STUDIES**

Izdavač/Publisher

Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet/
University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Poljička cesta 35, 21000 Split

Odgovorna urednica/Chief

Gloria Vickov

Glavni urednik/Editor-in-chief

Gordan Matas

Urednice/Editors

Ana Ćurčić, Andrea Jović

Recenzenti/Reviewers

Eni Buljubašić, Gordana Galić Kakkonen, Antonela Marić, Nikica
Mihaljević, Magdalena Nigoević, Jurica Pavičić, Ilonka Peršić,
Antonija Primorac, Anita Runjić-Stoilova, Simon John Ryle, Nataša
Stojan, Boris Škvorec, Brian Daniel Willems

Naslovna slika/Cover photo

Dorotea Grgatović

Grafički dizajn/Graphic design

Neda Mandić

Lektura i korektura/Language editing and proofreading

Andrea Jović

Tisak/Print

Redak d. o. o.

Naklada/Edition

150 primjeraka/150 copies

Adresa Uredništva

Poljana kraljice Jelene 1, Split
itheom.split@gmail.com

ISBN: 978-953-352-026-1

Zbornik je objavljen prema odluci br. 003-08/18-06/0015 donesenoj na sjednici Fakultetskog vijeća Filozofskog fakulteta u Splitu dana 25. rujna 2018.

SADRŽAJ/CONTENTS

- 1 UVODNIK/EDITORIAL
- 3 UVODNA RIJEČ DEKANICE/FOREWORD BY THE DEAN

ČLANCI/PAPERS

- 4 Ivana Caktaš
Heterotopija igara i ustopija apokalipse u trilogiji Margaret Atwood Ludi Adam
- 22 Mirela Dakić
Tko je Herculine Barbin? O (ne)identitetu autobiografije
- 43 Janis Paiders, Elina Plume
Use of place names in the subtitle corpus of highest-grossing movies of the past 20 Years
- 61 Ana Popović
WALL-E: A Robot That Reminds Us About Being Human
- 78 Judith Schneider
Nature and Technology in David Mamet's The Water Engine
- 98 Milica Stanković
Consumerism and Mass Media in the Early Works of Thomas Pynchon
- 120 Natalija Stepanović
KAKO SMO PREŽIVJELE POSTKOLONIJALIZAM: Pravo na identitet u dramama fragile! i Nevidljivi Tene Štivičić
- 147 Danica Stojanović
The Postmodern Other in the Populist Society
- 168 Victoria Vestić
Harry Potter, Heteronormativity and Pronatalism – the Villain as the Antinatalist

Ivana Caktaš
Sveučilište u Zadru
ivanacaktash@gmail.com

Pregledni članak

Heterotopija igara i ustopija apokalipse u trilogiji Margaret Atwood *Ludi Adam*

Propituje se odnos heterotopije, distopije i utopije u romanima Gazela i Kosac, Godina potopa i Ludi Adam. Margaret Atwood predstavlja topos katastrofe kojim navodi na mogućnost ekološkog endizma. Kronotop apokalipse učestalo se veže uz žanr distopije. Proza Margaret Atwood specifična je jer zajedno uključuje distopiju i utopiju; unatoč apokaliptičnom ambijentu i dehumanizaciji postoje izolirane skupine koje žive utopijski. Michel Foucault opisuje utopiju kao društva dovedena do savršenstva ili barem kao naličje toga. Margaret Atwood prikazuje genetski inženjering kojemu je cilj stvoriti savršenu vrstu. Termin ustopija uvodi Margaret Atwood, a odnosi se na supostojanje distopije i utopije. Odnos utopije i distopije uočava se i u obrazovanju, gdje se prestižniji fakulteti prikazuju utopijski. Smrtonosna pošast koja je trebala biti kraj čovječanstva ipak ostavlja preživjele iza sebe i time nas uvodi u post-apokalipsu. Michel Foucault navodi da su heterotopije zbiljska mjesta koja su istovremeno nezbiljska, protu-mjesta. Sva tri romana sadrže igre kojima se kritiziraju suvremeni društveni problemi, a koji time nose značajnu semantičku ulogu. Igre su realne jer zbilja postoje, ali su nerealne naspram okolnih prostora, što ih čini heterotopijama.

Ključne riječi: heterotopija, utopija, distopija, ustopija, apokalipsa, post-apokalipsa.

TRILOGIJA *LUDI ADAM* U OKVIRU ŽANRA SPEKULATIVNE FIKCIJE

Trilogija *Ludi Adam* sastoji se od romana: *Gazela i Kosac* (2003), *Godina potopa* (2009) i *Ludi Adam* (2013). Margaret Atwood trilogiju svrstava pod žanr spekulativne fikcije, ali postoje različiti pristupi shvaćanju tog pojma, stoga je potrebno iznijeti više pokušaja definiranja žanra. Prema Mareku Oziewiczu, termin „spekulativna fikcija“ razvio je tri različita značenja tijekom povijesti: kao podžanr znanstvene fantastike i narativ koji stavlja fokus na čovjeka umjesto na tehnologiju, zatim kao žanr suprotan znanstvenoj fantastici koji tematizira moguće i ostvarive svjetove budućnosti, ali i kao kategorija za sve žanrove koji odstupaju od oponašanja svakodnevnog života (Oziewicz 2017: n. p.). Sukladno tomu, termin „spekulativna fikcija“ koristi se u širem i užem smislu, odnosno može se definirati kao podžanr, žanr i kategorija. Margaret Atwood pristupa spekulativnoj fikciji kao žanru kojem je temeljno polazište opisivanje „mogućih budućnosti“, pri čemu znanstvena fantastika sadrži tematizacije irealnih radnji odnoseći se na one radnje koje nisu moguće i ostvarive, što je u suprotnosti glavnoj odrednici spekulativne fikcije (Atwood 2011: n. p.). Atwood ističe invaziju Marsovaca i književne ideje H. G. Wellsa kao irealne radnje, to jest, kao one koje nisu moguće u bliskoj budućnosti, zbog čega svrstava trilogiju *Ludi Adam* u žanr spekulativne fikcije. Drugim riječima, trilogija obuhvaća polazište „mogućih budućnosti“ jer opisuje posljedice ekoloških problema i zlouporabe znanstvene moći, a ujedno, ironično rečeno, nema „Marsovaca“. S druge strane, Marek Oziewicz ukazuje na mane takvog pristupa naglašavajući problematičnost „mogućih budućnosti“ kao glavne odrednice žanra spekulativne fikcije jer su takvi prikazi budućnosti već viđeni u utopijama krajem 19. i početkom 20. stoljeća (Oziewicz 2017: n. p.). Unatoč tomu, „moguće budućnosti“ još su uvijek predmet rasprava kada je riječ o spekulativnoj fikciji, no ta tematika nije temeljna odrednica žanra. Marek Oziewicz shvaća spekulativnu fikciju kao kategoriju koja obuhvaća podžanrove fantastike i znanstvene fantastike, ali i druge književne vrste. Annie Neugebauer izdvađa distopije, post-apokaliptične priče, alternativnu povijest, magijski realizam, začudne priče i steampunk kao jedne od mnogih književnih podvrsta koje pripadaju spekulativnoj fikciji (Neugebauer 2014: n. p.).

Trilogija *Ludi Adam* obuhvaća brige uzrokovane napretkom bioloških znanosti, dakle teme genetskog inženjeringa i manipulacije genima (Howells 2006: 162). Žanr spekulativne fikcije počiva na upitu „što ako?“, a pritom se u trilogiji *Ludi Adam* može postaviti pitanje: „Što ako napredak tehnologije odvede ljude u nepovrat, to jest, stanje post-apokalipse?“ Prvi roman *Gazela i Kosac* opisuje preživjeli lik apokalipse zvan Snježni koji preživljava u distopijskoj viziji budućnosti. Roman se sastoji od preplitanja post-apokalipse i prošlosti, a istražuje se život Snježnoga i njegova prijatelja Kosca. Snježni je u prošlosti bio usamljeni adolescent koji je tragao za komunikacijom s drugim ljudima pri čemu ostvaruje prijateljski odnos s Koscem, neobičnim i iznimno pametnim dječakom (Slettedahl-Macpherson 2010: 78). Tijekom odrastanja Kosac postaje prirodoslovni znanstvenik, dok Snježni razvija sklonosti prema društvenim znanostima i umjetnosti. Jimmyjeva¹ je uloga u romanu prikazati umjetničke uspjehe, štoviše, uvidjeti važnost riječi i misli. Takva umjetnička forma veže Jimmyja za prošlost. S druge strane, Kosac svojim znanstvenim uspjesima i idejama teži prema budućnosti (Slettedahl-Macpherson 2010: 79). Prema tome, Kosac predstavlja zlouporabu znanstvene moći jer je namjernim puštanjem virusa istrijebio glavninu populacije i time stvorio stanje post-apokalipse. Uz to, opisuju se raznorazni neetički eksperimenti na životinjama zbog kojih nastaju nove hibridne vrste među kojima se navode i tvorkuni². Gazela se brinula o novonastaloj hibridnoj vrsti i modificiranim životinjama, ali ju je Kosac ubio nakon što je pustio virus nakon čega Snježni postaje jedini preživjeli čovjek. Projiciraju se strahovi o globalnoj katastrofi na tragu biopolitičkih tema, što se nastavlja problematizirati u romanu *Godina potopa*.

Drugi roman *Godina potopa* prikazuje radnju koja se događa u istom vremenu kao ona u romanu *Gazela i Kosac*, no predstavljeni su novi likovi na drugom prostoru. Štoviše, mijenjaju se pripovjedači. Naime, pripovijedanje preuzimaju ženski likovi Toby i Ren, dok je u prijašnjem romanu pripovjedač bio Snježni. Prikazuju se likovi koji su se spominjali u *Gazeli i Koscu*, kao što su Jimmyjeve seksualne partnerice Ren i Amanda, a uz to se opisuje zaljubljenost djevojke Ren u Jimmyja. Glavnina romana utjelovljuje se prikazom religijske

¹ Pravo ime Snježnog.

² Hibrid rakuna i tvora.

skupine nazvane Božji Vrtlari, karakterizirane svojim pacifističkim djelovanjem, što se najviše izražava primjerom njihova vođe Adama Prvog. On je vođa kulta i ne poduzima velike akcije u svrhu mijenjanja okoline. Riječ je o mistificiranom liku koji uvijek zna što se događa bez izrazitog objašnjenja, a njegov brat Zeb kreira bioterorističku organizaciju naziva *Ludi Adam*, prema kojoj čitava trilogija nosi ime. Preživjeli ljudi u *Godini potopa* dijelit će se na loše i dobre, ostvarujući binarne opozicije koje su učestale tijekom cijele trilogije. Uz to, roman se sastoji od niza usmenih himni za koje Margaret Atwood tvrdi da su je inspirirali William Blake i John Bunyan (Slettedahl-Macpherson 2010: 86). Takvo kreativno preplitanje tekstova ističe religioznost i duhovnost skupine Božji Vrtlari.

Posljednji roman *Ludi Adam* prikazuje protagonistice romana *Godina potopa* Ren i Toby, ali i ostatak likova iz prethodnih dvaju romana, kao što su Jimmy, Amanda i Košćići, čiji je cilj obnoviti ljudsku populaciju. No, prikazuju se i retrospektivni ulomci, među kojima se ističe onaj koji obrazlaže nastanak Božjih Vrtlara, a u tom ulomku opisuje se i bratski odnos Zeba i Adama Prvog. Razdvojili su se nakon što su napustili vlastitog oca jer su se protivili njegovu političkom utjecaju promijenivši svoje identitete. Unatoč tomu, kasnije su se ujedinili i zajedno stvorili skupinu Božji Vrtlari.

ODNOS UTOPIJE, DISTOPIJE I HETEROTOPIJE

Utopija, distopija i heterotopija imaju drugačije odnose prema prostoru, a uočava ih se pri definiranju samih pojmova. Utopija spaja grčki *ou* i *topos*, što označava riječ ne i riječ mjesto, u značenju „nemjesta“, odnosno opisuje utopiju kao nepostojeće mjesto. Izraz je prvi put upotrijebio Thomas More, a odnosi se na njegovu fingiranu republiku „Utopiju“ (vidi u Cuddon 2013: 767). Od tada je napisano mnogo djela utopijskog narativa, ali svoj žanrovski procvat utopija doživljava u 19. stoljeću. Krajem 19. stoljeća nastaje bujica kreativnih ideja od kojih se najviše istaknula misao H. G. Wellsa u djelu *A Modern Utopia*³ 1905. godine (Cuddon 2013: 768). Ideja utopije nikad

³ H. G. Wells prvi je zamislio utopiju u obliku svjetske države: međunarodnu vladu, centralnu birokraciju, državno kontrolirana zemljišta, kapital i industriju te kontrolu nad populacijom (Cuddon 2013: 768).

se nije ostvarila u stvarnosti i pokušaji njezina ostvarivanja nisu uspjeli, ali je prikazana u mnogim književnim djelima. Prema tome, Darko Suvin nudi definiciju utopije: „Prva tvrdnja i temeljni element književne definicije glasi da je svaka utopija verbalni konstrukt“ (2010: 83). Tom tvrdnjom naglašava neostvarivost utopije u praksi i važnost shvaćanja utopije kao konstrukta. Zamisao utopije kasnije je nagnala na stvaranje pojma distopije. Distopija se sastoji od grčkog *dis* i *topos*, u značenju loše i mjesto, a time se distopija označava kao „loše mjesto“ (Škapul 2012: 3). Etimologija izraza utopija govori o neostvarivosti utopije, ali nužno je naglasiti i neostvarivost distopije. Riječ je o mjestima koja se ne mogu ostvariti u stvarnom svijetu zbog toga što je utopija u svojim opisima idilična, traži mir i blagostanje unutar zajednice, dok distopija predstavlja drugu krajnost, što se očituje opisima nepoželjnih ili strašnih zajednica. Prema sadržaju, distopijski romani često sadrže negativne teme i postapokaliptične vizije društva budućnosti (Levanat-Peričić 2016: 1). Kronotop⁴ distopije obuhvaća buduće vrijeme i mračne prostore. Unatoč tomu, Miranda Levanat-Peričić naglašava proturječnost prostorno-vremenskih odnosa u distopijskom narativu: „Dok je iz temporalnog aspekta riječ o pisanju povijesti budućnosti, iz spacijalnog aspekta taj se prostor budućnosti prepoznaje upravo kroz ponavljanje prošlosti, i to u kontekstu koji aktualizira sadašnjost“ (Levanat-Peričić 2014: 26). Utopija i distopija usko su povezani pojmovi, no nisu suprotnosti. U svojoj studiji o Sorokinovu romanu *Plavo salo* Irena Malenica i Zdenka Matek Šmit pozivaju se na Morrisonovu distinkciju distopije i utopije prema kojoj distopija predstavlja „bijeg u povijest“, dok je utopija „bijeg od povijesti“. Upravo su zato distopijska društva gotovo uvijek slična današnjima ili onima koja su već postojala tijekom povijesti (Malenica i Matek Šmit 2016: 195). Distopija tematizira hipotetičku budućnost dehumaniziranog društva, a cilj je distopijskog romana upozoriti čitatelje jer pokazuje negativne pojave koje se mogu dogoditi ako ne dođe do promjene ljudskog ponašanja. Primarna je funkcija distopije poslati znak upozorenja čitateljima jer upozorenje implicira mogućnost izbora, a izbor ukazuje na postojanje nade (Howells 2006: 161). Utopija i distopija mogu se usporediti vezom prostora *locus amoenus* i *locus horridus*. *Locus amoenus* sveto je mjesto, što odgovara terminu utopije, dok je *locus horridus* čudovišno

⁴ Kronotop označava vezu prostora i vremena (Bahtin 1989: 193).

mjesto, što odgovara terminu distopije (Levanat-Peričić 27: 2014). Suprotno od utopije i distopije, heterotopije su mjesta koja su zbiljska.

Heterotopija je protu-mjesto, mjesto koje se nalazi izvan mjesta, a njezin se položaj može odrediti. Zrcalo je idealan primjer heterotopije jer odraz u zrcalu nije stvarni odraz našeg smještanja, već nestvaran s obzirom na to da stojimo na istom mjestu. Zrcalo je stvarni predmet sam po sebi, ali u njemu se vidimo tamo gdje nismo, dakle u nerealnom prostoru. Heterotopija podrazumijeva istovremeno realni i nerealni prostor, odnosno mjesto i ne-mjesto. Michel Foucault (1986: 25) prikazuje različite vrste heterotopija i njihova različita načela ističući njih pet:

1. Heterotopije postoje u svakoj kulturi jer su konstanta svih ljudskih skupina, ali imaju promjenjiva oblića.
2. Svaka heterotopija ima jasno određenu ulogu u društvu, ali pojedina heterotopija može imati različitu ulogu ovisno o kulturi u kojoj se nalazi.
3. Heterotopija na jednom mjestu može obuhvaćati više prostora, odnosno više smještanja koja su nespojiva.
4. Heterotopije su u vezi s fragmentima vremena, a ovo načelo dijeli se na dvije potkategorije jer podrazumijeva prostore u kojima se javlja akumulacija vremena i njihovu suprotnost, odnosno prostore koji obuhvaćaju prolaznost vremena.
5. Heterotopije predstavljaju sustav neprestanog otvaranja i zatvaranja, što ih istodobno izolira i čini probojnicima.

Analizirane igre iz navedenih tekstova zastupat će različita načela, a igre mogu biti heterotopijske jer se učestalo prikazuju kao bijeg od stvarnosti bez obzira na to jesu li društvene ili računalne. Igre su stvarne jer postoje, ali su istovremeno nestvarne jer zahtijevaju odvajanje od realiteta, dakle one su protu-mjesta upravo kao što je i zrcalo.

PRIKAZ IGARA U KONTEKSTU HETEROTOPIJE

Margaret Atwood u trilogiji *Ludi Adam* tematizira nekolicinu igara koje djeluju distopijski jer su nasilne i mračne, a u ovome radu one će se analizirati kao heterotopije. Prva igra koja se spominje u romanu

Gazela i Kosac naziva se „Krv i Ruže“, a ime je simbolično jer „Krv“ predstavlja ljudske zločine, dok „Ruže“ predstavljaju ljudska postignuća. Igrica zahtijeva dva igrača od kojih jedan igra „Krv“, a drugi „Ruže“, zatim igrač nabraja ljudska postignuća ili zločine ovisno o dobivenoj temi, pri čemu je potrebno pronaći postignuće ekvivalentno zločinu: „Postojala je tečajna lista – Mona Liza vrijedi kao logor Bergen-Belsen, genocid Armenaca vrijedi kao Deveta simfonija i tri velike piramide“ (Atwood 2003: 79). Zločini su podrazumijevali velike ljudske zločine, kao što su genocidi, dok se pojedinačna ubojstva i silovanja nisu računala. Ljudska su postignuća implicirala umjetnička djela, znanstvena otkrića, čudesne arhitektonske uspjehe i korisne izume. Pobjeđuje onaj tko može nabrojiti više primjera, ali problem nastaje jer se pamte samo loši događaji: „To je bila nevolja s Krvlju i Ružama: lakše su se pamtile Krvi. Drugi je problem bio što je igrač Krvi obično pobjeđivao, ali osvojio bi samo pustoš“ (Atwood 2003: 79). Atwood time ukazuje da ljudski zločini ne donose pobjedu, već samo gubitak.

Igra „Krv i Ruža“ obuhvaća više različitih mjesta na jednom mjestu, svi navedeni zločini ili uspjesi prikazuju se trodimenzionalno na igraćoj ploči, dakle poštuje se treće načelo heterotopije. Igra se istovremeno spominje i u retrospektivnim ulomcima romana *Godina potopa*: „Mislila sam da zapravo gledaju porniče (kao i većina dečki, a i mnoge cure), pa sam ga pitala kakve su to igre. 'Barbarska čizma', rekao je, to je ratna igra. 'Krv i Ruže' je kao 'Monopoly', ali moraš pobijediti na tržištu genocida i masovnih ubojstava“ (Atwood 2016: 167). Usporedba s igrom Monopoly ukazuje na sličnosti fiktivnih igara u romanu s realnim svijetom i već postojećim igrama. Izuzev društvenih igara, u romanu se uočavaju internetske igre i općenito korištenje interneta. Sukladno tomu, Jimmy i Kosac često su bili na internetu i promatrali smaknuća, pornografiju ili druge neprimjerene sadržaje. Iako nije riječ o igrama, važno je naglasiti heterotopijsko smještanje tih radnji. Sadržaji koje gledaju nisu uistinu pred njima, ali ekran emitira stvarne događaje, čime Atwood upozorava na destruktivnu narav interneta jer nudi loše sadržaje, ukazujući na potencijalno negativno djelovanje interneta na mlade (Slettedahl-Macpherson 2010: 79).

Sljedeća igra koja se navodi u romanu jest „Barbarska čizma“, a riječ je o ratnoj igri u kojoj se odabiru „barbari“ koji ruše velike civilizacije. Ideja je slična onoj „Krvi i Ruže“, a naslućuje se želja za

mijenjanjem povijesti, što nije neobično jer je već rečeno kako je distopija bijeg u povijest. U romanu *Gazela i Kosac* spominju se još igre: „Trodimenzijski Waco“ i „Instant-Osama“, iako upute za njihovo igranje nisu prikazane. Središnja je igra romana „Istrijebiton“, a prisutna je u sva tri analizirana romana.

„Istrijebiton“ je interaktivna igra bio-čudo znanja na internetu. Postavljaju se pitanja o istrijebljenim životinjama, a onaj igrač koji zna više odgovora pobjeđuje: „Adam je imenovao žive životinje, Ludi Adam imenuje mrtve“ (Atwood 2003: 79). Uočavaju se binarne opozicije, slične kao one u igri „Krv i Ruža“. Igrači „Istrijebitona“ biraju svoje korisničko ime, stoga Glenn bira ime Kosac, a zbog korisničkih imena roman nosi naziv *Gazela i Kosac*. Uspješno igranje igre i ostvarivanje visokog broja bodova omogućava postizanje posebne titule velemajestora. Pri postizanju takvog uspjeha na ekranu pojavljuje se naziv „*coelacanth*“⁵, a takav rang u igri otvara novi prostor, točnije, omogućava korisnicima razgovor s drugim velemajestorima. „Istrijebiton“ time poštuje treće načelo heterotopije jer sadrži više prostora u jednom. Udruženje velemajestora uzrokuje provođenje različitih znanstvenih eksperimenata.

„Istrijebiton“ i „Krv i Ruže“ slijede ujedno i četvrto Foucaultovo načelo heterotopije jer sadrže fragmente vremena, prema tomu igra „Krv i Ruže“ prikazuje povijesne isječke ljudskog djelovanja, a „Istrijebiton“ prikazuje istrijebljene životinjske vrste.

Godina potopa utjelovljuje igru zvanu „loptobol“. U izvornoj engleskoj verziji teksta zove se *painball*, a odnosi se na stvarnu igru *paintball*, ali naglašava i riječ *pain*, tj. bol. Primjećuje se Atwoodina tendencija da simulirane igre povezuje s onima koje postoje u stvarnosti, a navedena je igra surova, nasilna i šokantna:

Bila je to ustanova za osuđene kriminalce, kako političke tako i one druge. Mogli su izabrati smrt prskalicom ili odsluženje kazne u areni za loptobol, koja uopće nije bila arena, nego ograđena šuma. Čovjek bi dobio dovoljno hrane za dva tjedna i pištolj za loptobol, koji je ispućavao boju kao običan pištolj za paintball, ali pogodak u oči oslijepio bi vas, a boja na tijelu izjedala bi vam kožu, pa biste postali laka meta koljačima u protivničkoj ekipi (Atwood 2016: 77).

⁵ Rijetka vrsta ribe.

„Loptobol“ je vidno drugačija igra naspram prethodno navedenih primjera. Michel Foucault ističe posebnu vrstu heterotopija pod nazivom heterotopije otklona (Foucault 1986: 25). Heterotopije otklona nastanjuju pojedinci čije ponašanje odstupa od uobičajenog pristupa ili norme, a primjeri takvih prostora jesu prihvatilišta, psihijatrijske klinike, zatvori, starački domovi i tomu slično (Foucault 1986: 24). Zatvorenici odstupaju od uobičajene norme kada počine zločin i tada su smješteni u zatvor koji djeluje poput heterotopije otklona. Atwoodin je „Loptobol“ utjelovljenje današnjeg zatvora. Oni koji prežive igru mogu se vratiti natrag u društvo, ali problem nastaje jer se pojedinci nakon „Loptobola“ nikad nisu mogli adekvatno rehabilitirati u zajednicu, kao što je čest slučaj s bivšim zatvorenicima u stvarnosti: „Neki su postali ovisnici o adrenalinu i nisu htjeli izaći kad im je istekla kazna” (Atwood 2016: 77).

Tijekom čitave trilogije najviše kaosa unosit će upravo veterani „Loptobola“, prikazani kao silovatelji, nasilnici, mučitelji i ubojice. U navedenom citatu uočavaju se stravična iskustva preživjelih sudionika „Loptobola“: „Neke su ekipe vješale lovinu na stablo, a neke sakatile mrtvacu. Odrezale bi glavu, istrgnule srce i bubrege. Znali su pojesti i dio žrtve kad bi im ponestalo hrane“ (Atwood 2016: 77).

„Loptobol“ predstavlja zatvor u kontekstu heterotopije otklona, a svijest „loptobolaša“ poremećena je zbog traumatskog iskustva čime im je onemogućena normalna prilagodba u društvo. Navedene i analizirane igre jesu hiperbolizirane verzije aktualnih ljudskih problema, a upozoravaju na neetične primjene prirodoslovnih znanosti, neprimjerene internetske sadržaje, zapostavljanje važnosti društvenih i humanističkih znanosti te problem odstupanja pojedinaca od uobičajene društvene norme.

PROBLEMATIKA USTOPIJE

Pojam „ustopija“ uvela je Margaret Atwood spajajući pojmove „utopija“ i „distopija“ želeći pritom prikazati savršeno društvo, ali istovremeno i njegovu suprotnost (Atwood 2011: n. p.). Pristupom „ustopiji“ dolazi do problema jer Margaret Atwood smatra kako su utopija i distopija suprotni pojmovi, što se već u prijašnjem dijelu teksta pokazalo nepreciznim gledištem kada se govori o odnosu utopije i distopije. Nadalje, Atwood opisuje ustopiju kao mjesto koje

je svuda, ali ujedno nigdje. Ustopija je mapirana lokacija, koja ujedno može biti i stanje uma. Za Margaret Atwood, kada su u pitanju distopije i utopije, jedno uvijek podrazumijeva latentnu verziju drugog (Atwood 2013: n. p.). Prema tome, Atwood smatra kako svaka utopija sadrži projekciju distopije i obrnuto, ali ako svaka distopija sadrži projekciju utopije, onda se poništava razlika između pojmova. Prvi pokušaj afirmacije ustopije bio je 1985. godine kada je Atwood objavila roman *Sluškinjina priča*, a korelacija distopije i utopije u navedenom romanu očitovala se preplitanjem prošlog i sadašnjeg vremena. Distopijski je dio trenutačno vrijeme u kojem su žene zahvaćene patrijarhalnim i kapitalističkim režimom, dok se utopijska vremenska okosnica prikazuje prošlošću u kojoj su žene imale prava i slobodu. Drugi pokušaj ustopije izražen je u trilogiji *Ludi Adam*. Ustopijski odnos primjećuje se u *Gazeli i Koscu* pri opisu obrazovnih institucija. Oprečnost je izražena supostojanjem „Kompleksa“ i „Plebeje“. „Kompleks“ se sastoji od prestižnih i privilegiranih stanovnika, predstavlja elitni dio, dok je „Plebeja“ neograda, nekontrolirana i zbog toga opasna. Sveučilište društveno-humanističkih znanosti, „Martha Graham“, zapušteno je i slabo regulirano u blizini „Plebeje“, dok je Koščevo, prirodoslovno sveučilište, luksuzno i pod strogom kontrolom (Levanat-Peričić 2014: 27). Iščitava se stereotipno podcjenjivanje društveno-humanističkih znanosti; zbog nedostatka humanosti i empatije dolazi do apokalipse, čime se ukazuje na mane naglog uspona tehnologije u suvremenom društvu.

PRIKAZ UTOPIJSKIH DRUŠTAVA U DISTOPIJSKOM KRONOTOPU

Prvo prikazano ustopijsko društvo u trilogiji jesu Koščići. Njihov je naziv umanjenica od imena Kosac jer im je on tvorac, a stvorio ih je zbog želje za novom, superiornom i savršenom vrstom. Njihova idiličnost očituje se morfologijom tijela. Svaki je Koščić bio lijep i dolazili su u svim bojama kože⁶. Programirani su da umru s točno trideset godina jer Kosac smatra kako starost uzrokuje tjeskobu. Uz to, probavljaju neobrađeno bilje i hrane se isključivo travom, lišćem,

⁶ Atwood navodi kako su mogli biti crni, bijeli, žuti i smeđi (Atwood 2004: 349).

bobicama i korijenjem. Otporni su na ultraljubičasto zračenje i u tijelu imaju ugrađeno sredstvo protiv kukaca. Imuni su na mikrobe i recikliraju vlastiti izmet. Koščići su lišeni ljubomore, zavisti i sebičnosti. Iz njihova je neurološkog sustava uklonjen sklop za stvaranje hijerarhije i registriranje rasizma. Uočava se Koščeva istančana želja za ostvarivanjem savršene, to jest, utopijske vrste, a povrh toga on pokušava spriječiti simbolično razmišljanje i pojavu umjetnosti kod Koščića: „Čuvaj se umjetnosti, govorio je Kosac. Čim počnu raditi umjetnost, bit će nevolja. Simbolično razmišljanje bilo koje vrste značit će pad, smatrao je Kosac. Ubrzo će izmisliti idole, sprovede, grobne darove, zagrobni život, grijeh, pismo, kraljeve, ropstvo i rat“ (Atwood 2003: 346).

Koščići su voljeli pjevati i stvorili su vlastitu religiju ujedno smatrajući Kosca svojim kreatorom, a Gazelu božicom životinja, stoga je evidentno kako Koščevo sprječavanje kreativne slobode kod nove vrste nije uspjelo. Utopijski je odnos očigledan u fizionomiji Koščića i njihovu društvu, ali izuzev toga, utopija se može iščitati u prostoru na kojemu se nalaze. Koščići obitavaju u Rajskom Vrtu, to jest, izoliranom prostoru u kojemu su prilagođeni uvjeti za njihov razvoj. Tek krajem romana *Gazela i Kosac* upoznaju izvanjski svijet jer su dotada bili na sigurnom u Rajskom Vrtu, dok je u međuvremenu ljudska vrsta izumirala zbog Koščeva smrtonosnog virusa. Slika apokalipse, odnosno umiranje glavnine populacije, distopijsko je obilježje romana, ali unatoč tomu Koščići žive utopijski jer ne mogu percipirati apokalipsu. U tom kontekstu, oni ne shvaćaju mnoge ljudske koncepte jer su upoznati samo s pričama koje su čuli od Gazele, stoga nemaju potpun uvid u stvarnost. Prema tomu nisu upoznati s pojmom smrti zbog čega ih ona i ne zabrinjava. Dok traje distopija, oni žive utopijski.

Prikazuje se transformacija kronotopa u primjeru Rajskog Vrta. U *Gazeli i Koscu* Rajski Vrt prikazan je idilično kao *locus amoenus*:

Velik središnji prostor bio je pun stabala i biljaka, a iznad njih se plavilo nebo. (Ne pravo nebo, samo zakrivljeni strop kupole s dosjetljivim projekcijskim aparatom koji je simulirao zoru, Sunce, večer, noć. Kasnije je otkrio i lažan Mjesec koji je prolazio kroz mijene. Imali su i lažnu kišu.) (Atwood 2003: 294).

Umjetne su tvorevine pružale Koščićima veću sigurnost i ugodu od stvarnosti. U romanu *Ludi Adam* prostor Rajskog Vrta trpi preobrazbu uzrokovanu post-apokalipsom i loptobolašima: „*Out of the swelling foam of vegetation the curved dome rises like the white half-eye of a sedated patient. It must once have seemed so bright and shining, that dome; so much like a harvest moon, or like a hopeful sunrise, but without the burning rays. Now it looks barren. More than that, it looks like a trap*“ (Atwood 2013: 430).

Takva promjena ukazuje na ekološku katastrofu i njezine posljedice – čak i savršeni, ali umjetno tvoreni prostori, stradavaju.

Izuzev Koščića, duhovna skupina Božji Vrtlari također živi utopijski, što se uočava njihovim pacifističkim načinom života. Odgovaraju opisu suvremenih neoliberalnih zajednica, a uspijevaju doseći mir unatoč brojnim nasilnim i problematičnim skupinama kao što su Crni crvendaci, Izajini vukovi, Azijske fuzije, Teks-meksikanci i njima slični. Božji Vrtlari svjesno žele dostići ideal utopije, dok se navedene bande neprestano bore. Agresivnost je očigledna u mnogim skupinama unutar romana, ali i u samim pojedincima među kojima se u posljednja dva romana istaknuo lik Blanca. Navedeni je lik vlasnik „Tajnoburgera“, plebejske prodavaonice brze hrane, a naziv trgovine odnosi se na sumnjivo i tajnovito porijeklo mesa. Istaknuta je njegova nemarnost prema vlastitim proizvodima i gostima, a osim toga sklon je mizoginiji. U romanu se nalazi više prikaza gdje Blanco muči, siluje, tuče i ubija žene. Izrazito je važna opozicija između likova Toby i Blanca koji se susreću jer Toby početkom romana radi za Blanca unatoč lošoj reputaciji posla. Zbog te odluke, Toby je bila jedna od mnogih Blancovih žrtava, kao što se vidi iz priloženoga:

Nije joj olakšao smjenu u Tajnoburgeru. Tražio je da ga zadovoljava tijekom stanke za ručak, cijelih pola sata, tako da nije mogla niti ručati. Dan za danom bivala je sve gladnija i sve iscrpljenija. Sad je imala i masnice kao jadna Dora. Obuzimao ju je očaj: vidjela je kamo to ide, a budućnost je izgledala kao mračan tunel. Uskoro će je potrošiti (Atwood 2016: 33).

Muško-ženski odnosi i veze agresora i žrtvi česte su tematske preokupacije Margaret Atwood, čime se upozorava na probleme zlostavljanja i ugnjetavanja koji su prisutni u današnje vrijeme, pri čemu Atwood prikazuje empatiju prema žrtvama. Sukladno tomu,

Toby preživljava mukotrpan posao, a njezino smještanje prebacuje se iz distopije u utopiju. Adam Prvi spašava je i ona postaje dio Božjih Vrtlara. Utopijski prikaz Božjeg Vrta uočava se u opisu: „Dragi bližnji vrtlari na Zemlji koja je Božji vrt, kako je divno što vas vidim okupljene u našem predivnom krovnom vrtu Rajskoj klisuri! Uživao sam gledajući izvrsno stablo stvorenja koja su stvorila naša djeca od plastičnih materijala koja su prikupila – kako lijep primjer korištenja zlih materijala u dobre svrhe“ (Atwood 2016: 42).

Božji Vrtlari recikliraju, hrane se organski, koriste biljne preparate kao lijekove, duhovno su uzvišeni i protive se konzumiranju životinjskog mesa. Zbog sukoba s ostatkom građana često ih se psuje i pogrdno zove, a jedan je od takvih primjera fraza „ekomizerije“, ali unatoč tomu skupina ne reagira agresivno, već sve mirotvorno izdržava. Prikazom Božjih Vrtlara Atwood ukazuje na nedostatak ekološke osviještenosti i globalne brige za prirodna blaga. Košćići nesvjesno žive ustopijski, dok Božji Vrtlari svjesno odabiru svoj životni stil. Narušavanje idiličnog stanja „Vrtlara“ uočava se u idućem primjeru:

Kod Vrtlara se ipak dogodio jedan incident: stari Mugi Mišić skočio je na nju kad je jedan sat svojeg vremena posvetila trčanju na traci u teretani „Trči prema svijetlu“, koja je bila u bivšoj dvorani za zabave na vrhu Bulevarskih apartmana. Povukao ju je s trake i bacio je na pod, a onda je nalegao na nju, pipao je pod traper-suknjom i šištao kao pokvarena pumpa. Ali ona je ojačala od silna prevoženja zemlje i penjanja po stubištu, a Mugi valjda nije bio u formi kao nekad pa ga je munula laktom, odgurnula sa sebe i ostavila da leži na podu hvatajući zrak (Atwood 2016: 81).

Citat ukazuje na narušavanje utopijskog stanja, ali i nasilno uzvraćanje koje se protivi pacifizmu Božjih Vrtlara. Unatoč tomu, Pilar na priču uzvraća odgovorom: „Moraš mu oprostiti u svojem srcu. Neće to ponoviti, vidjet ćeš“ (Atwood 2016: 81). Taj citat potvrđuje tezu da je ustopija stanje uma.

U posljednjem romanu, *Ludi Adam*, dolazi do suradnje između Božjih Vrtlara, Košćića i svinjona⁷. Njihov je cilj poraziti preživjele veterane „Loptobola“ jer su jedina preostala opasnost u post-

⁷ Genetski modificirana vrsta svinja koja se pojavljuje tijekom čitave trilogije *Ludi Adam*.

apokaliptičnom svijetu. Zanimljivo je što se preživjeli ne boje novih modificiranih vrsta, naprotiv, najveći su izvor straha upravo ljudi.

POČETAK KRAJA – PUT PREMA UTOPLJI ILI DISTOPIJI?

Margaret Atwood često naglo i nedorečeno završava fabulu u svojim romanima. Iz tog se razloga roman *Gazela i Kosac* može sasvim drugačije interpretirati ako se izostavi kontekst preostalih dvaju romana, što je vidno u primjeru Snježnog koji je prikazan kao post-apokaliptični „posljednji čovjek“, ali na samom kraju ipak strahuje kada čuje šuštanje drugih nepoznatih ljudi. S druge strane, *Godina potopa* prikazuje mnogo više preživjelih likova i ujedno sadrži napet završetak. Koncem *Godine potopa* čuje se zvuk nepoznate rulje i uočavaju se baklje kroz mračnu šumu, što je sličan, već viđeni završetak u prijašnjem romanu. Nadolazeći ljudi percipiraju se kao neobične i zastrašujuće pojave, a ono što je nepoznato prikazuje se kao drugost.

Međutim, posljednji dio, *Ludi Adam*, sretno završava težeći prema utopijskom prikazu. Božji Vrtlari, Košćići i svinjoni porazili su preostale loptobolaše i time stvorili temelje za miran život i obnovu čovječanstva. Tijekom borbe za preživljavanje stradali su mnogi, među njima svinjoni i Jimmy. U romanu se prikazuje smrt i oproštaj od preminulih, ali se slavi i život jer su tri djevojke u romanu trudne, a pretpostavlja se kako su očevi djece Košćići. Trudnoća se može gledati kao krizni dio života, osobito ako se događa za vrijeme post-apokalipse, s obzirom na to da Michel Foucault izdvaja heterotopiju krize koja se odnosi na pojedince, društvo ili sredine zahvaćene krizom, a može se odnositi na starce, adolescente, žene tijekom menstrualnog perioda i trudnice (1986: 24).

Unatoč kriznom stanju, Košćići iskazuju oduševljenje mogućim nastankom nove vrste: „*Our beloved Three Oryx Mothers, who showed us that we and the two-skinned ones are people and helpers, though we have different gifts, and some of us turn blue and some do not*“ (Atwood 2013: 468). U citatu je uočljiv uklonjen mehanizam za rasizam jer Košćići prihvaćaju djevojke iako one „ne svijetle plavo“. Roman ostavlja niz otvorenih pitanja jer nije poznato s kim su djevojke zanijele, prema tome postoji mogućnost da Amanda nosi dijete loptobolaša. Budući da su u čitavoj trilogiji veterani negativno prikazivani, tada bi i njihov opstanak u novom poretku

čovječanstva predstavljao problem. Potomak loptobolaša može vratiti početni distopijski diskurs; tada bi se ostvarila prstenasta fabula, točnije, supostojali bi potomci Koščića, ljudi i loptobolaša, čime bi bilo riječ o ustopiji. Ujedno, nepoznat je krajnji rezultat razmnožavanja ljudi i Koščića, a nedoumica oko toga izražava se izravno u romanu: „*So Zeb told us that there might be others – more people from before the chaos, from before Crake cleared the chaos away. But would they be good people, or would they be bad and cruel men that would hurt us?*“ (Atwood 2013: 471)

ZAKLJUČAK

Svijet Margaret Atwood stanište je mnogobrojnim i raznovrsnim toposima. Uvrnute igre naizgled djeluju klasične za distopijski žanr jer su na granici između začudne i naturalističke fikcije, a sadrže genocide, ratove, mučenja i različita nasilna djelovanja. Polazeći od igara kao heterotopija, uviđa se njihova realnost, što ih približava žanru spekulativne fikcije. Margaret Atwood tvrdi da je za nju spekulativna fikcija prikaz realnih ili lako ostvarivih događaja, a samim time ona spekulira o mogućim događajima. Na tragu rečenoga, nastanak svinjona i tvorkuna otvorena je kritika suvremenih problema genetskog inženjeringa, dok su igre zastupljene u djelima kritika nasilnih video igara, sumnjivih internetskih sadržaja te problema discipliniranja kriminalaca u društvu. Prikazana su stvarna mjesta koja su hiperbolizirana u svrhu stvaranja distopijske atmosfere s ciljem upozoravanja čitatelja na negativne aspekte budućnosti.

Margaret Atwood prinosi rijedak prikaz utopijskog društva unutar distopijskog kronotopa, a samim time ostvaruje ustopiju koja se odrazila prikazom Božjih Vrtlara i Koščića, ali ujedno i oprekama među obrazovnim institucijama. Pojam zbunjuje u svojoj heterogenosti jer takvo supostojanje dvaju toposa istovremeno ih negira te Božji Vrtlari ne žive utopijski tijekom čitavog romana, a Koščići uspijevaju živjeti utopijski zbog svojeg neznanja i podrške koju im pružaju ljudi. Jedinstvenim prikazom apokalipse i post-apokalipse Margaret Atwood ostavlja sudbinu „novih ljudi“ nepoznatom nedorečenim krajem romana, dok kraj omogućava razvoj daljnjeg svijeta prema utopiji, distopiji ili ustopiji, ovisno o čitanju. Potomci veterana i Koščića mogu iznova stvoriti dvije potpuno oprečne skupine, a to su ljudi koji teže prema kaosu i oni koji teže

prema idealu, što bi pogodovalo ustopijskom procesu cikličnosti. Odnosi utopija i distopija vjerno su prikazani ovim romanima, što se uočava čestim prikazima opozicija dobra i zla, žrtva i agresora, pacifizma i kaosa, smrti i života te tomu slično.

Literatura

Atwood, M. (2003). *Gazela i Kosac*. Zagreb: Profil.

Atwood, M. (2010). *Godina potopa*. Zagreb: Profil.

Atwood, M. (2013). *Maddaddam*. London: Virago Press.

Atwood, M. (2011). „The road to Utopia“, *The Guardian*.

URL: <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/14/margaret-atwood-road-to-utopia>. Zadnji pregled 14. siječnja 2018.

Bahtin, M. (1989). *O romanu*. Beograd: Nolit.

Cuddon, J. A. (2003). „Utopia“ u: *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, Wiley-Blackwell, A John Wiley & Sons, Ltd., Publication.

Foucault, M. (1986). „Of Other Spaces: Heterotopias and Utopias“. Preveo Jay Miskowiec. U: *Diacritics* 16, no. 1, 22–27.

Howells, C. A. (2006). „Margaret Atwood's dystopian visions: *The Handmaid's Tale* and *Oryx and Crake*“. U: Howells, Coral Ann (ur.), *The Cambridge Companion to Margaret Atwood*, Cambridge: Cambridge University Press, 161–175.

Malenica, I., Matek Šmit, Z. (2016). „Antiutopijska i dekonstruktivna vizija: Vladimir Sorokin, *Plavo salo*“, *Croatica et Slavica Iadertina*, 11/1, 193–202.

Levanat-Peričić, M. (2016). „Relacije posthumanizma i spekulativne fikcije iz očišta teorije čudovišta“. U: Badurina, Lada; Palašić, Nikolina (ur.), *Riječki filološki dani 10. Zbornik radova s Desetoga znanstvenog skupa s međunarodnim sudjelovanjem održanoga u*

Rijeci od 27. do 29. studenoga 2014., Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci, 25-37.

Levanat-Peričić, M. (2017). „Čitanje distopije iz aspekta različitih teorija žanra: Pavličić, Suvin, Frow“. U: Glunčić-Bužančić, Vinka; Grgić, Kristina (ur.), *Komparativna povijest hrvatske književnosti. „Vrsta ili žanr“*. Zbornik radova s XIX. međunarodnoga znanstvenog skupa održanog od 29. do 30. rujna 2016. godine u Splitu, Split-Zagreb: Književni krug Split-Odsjek za komparativnu književnost Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, 249–258.

Neugebauer, A. (2014). *What Is Speculative Fiction?*

URL: <http://annieneugebauer.com/2014/03/24/what-is-speculative-fiction/>. Zadnji pregled 27. veljače 2018.

Oziewicz, M. „Speculative fiction“, Oxford Research Encyclopedias.

URL:

<http://literature.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-78>. Zadnji pregled 7. veljače 2018.

Slettedhal-Macpherson, H. (2010). „Novels“. U: *The Cambridge Introduction to Margaret Atwood*, Cambridge: Cambridge University Press.

Suvin, D. (2010). *Metamorfoze znanstvene fantastike: O poetici i povijesti jednog književnog žanra*. Zagreb: Profil.

Škapul, S. (2012). *Imaginarij distopijskog filma*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci.

Heterotopia of Games and the Utopia of Apocalypse in Margaret Atwood's *Maddaddam* trilogy

Abstract

The relationship between heterotopias, dystopias and utopias will be examined in the novels: Oryx and Crake, Year of the Flood and Maddaddam. Margaret Atwood offers a topos of

disaster that insinuates the possibility of an ecological disaster. The chronotope of apocalypse is often associated with the genre of dystopia. The prose of Margaret Atwood is specific because it also includes dystopias and utopias; despite the apocalyptic ambient and dehumanization there are isolated groups which live in a utopian lifestyle. Michel Foucault describes utopia as a society brought to perfection or at least an attempt of it. Atwood depicts genetic engineering and its goal of creating the perfect species. She introduces the term “ustopia”, referring to the coexistence of dystopia and utopia. The relation between utopia and dystopia is also present in education, where prestigious faculties are described in a utopian matter. The deadly plague, which was supposed to be the end of humankind, still leaves survivors behind and thus takes us to the post-apocalypse. Foucault states that heterotopias are real places that are at the same time non-existent, counter-places. All three novels contain games that criticize contemporary social problems, thus they carry an extraordinary semantic role. Games are real because they exist, but they are unrealistic when compared to the surrounding spaces, which makes them heterotopias.

Key words: heterotopia, utopia, dystopia, ustopia, apocalypse, post-apocalypse.